

Cycles  
1-2-3

**Atout  
sûr !**

## Chaque carte à sa place !

### But du Jeu :

Regrouper toutes les cartes qui correspondent à un critère énoncé par le meneur de jeu.



### Organisation pédagogique :

Le jeu peut se dérouler :

- par atelier avec les cartes découpées,
- individuellement ou par deux avec les planches A4 des dessins photocopiés.

L'utilisation des planches peut servir d'évaluation ou dans une séance collective.

### Nombre de joueurs :

| À partir de 2 joueurs individuellement ou par équipes.

## Règles du Jeu

### Situation initiale

Les cartes sélectionnées sont disposées sur la table, face visible.

### Règle

Le meneur de jeu lance la première manche en annonçant un premier critère. Exemple : « retrouver tous les objets de la cuisine, ceux qui coupent, tous les produits ménagers ou cosmétiques, ceux qui provoquent une intoxication, les végétaux ou animaux dangereux, les situations ou objets qui peuvent provoquer une chute »... Il y aura autant de manches que de critères.

Les joueurs doivent à tour de rôle retrouver une carte de la catégorie énoncée.

1. Ils prennent une carte à chaque tour et justifient leur choix.
2. La validation doit être faite par les autres joueurs sous le contrôle du meneur de jeu. L'équipe qui a repéré une erreur reçoit une « carte Prudou ».

La manche suivante s'engage avec les cartes restantes et un nouveau critère. Le jeu se finit quand il n'y a plus de cartes. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de cartes. Une carte « Prudou » vaut 2 cartes standards.

### Variante

- Les joueurs énoncent à tour de rôle un critère de recherche, à la place du meneur de jeu.



## Comment jouer?

### Critère de choix des cartes

Choisir au moins 3 critères non dévoilés aux joueurs. Plus le nombre de critères sera important, plus le jeu sera complexe.

### Nombre de cartes

Au moins 10 cartes par critère.

### Matériel

- des cartes « Prudou »,
- des cartes jeu en noir et blanc ou en couleur.

